

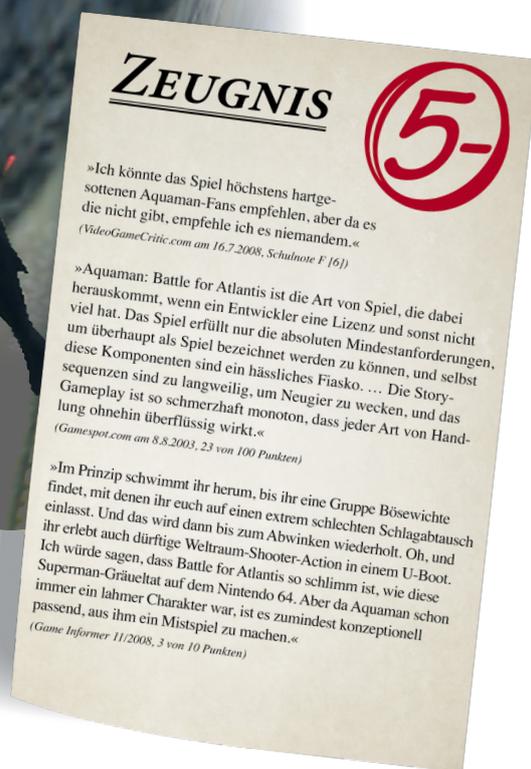
Legendär schlecht: Aquaman – Battle for Atlantis

# SCHWERER WASSERSCHADEN



## Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Zwecks Superhelden-Nachhilfe hat er sich tapfer den Kinofilm »Justice League« angesehen, wo Jason Momoas Aquaman immerhin inspirierter wirkt als Ben Afflecks Batman-Interpretation (aber The Flash stiehlt allen die Schau).



Auf DVD: Video-Special

**Als Unterwasser-Drogo wird Aquaman fürs Kino neu erfunden. Die Spiele-Vergangenheit des Zweitliga-Superhelden ist weniger spektakulär: 2003 ging er bei Battle for Atlantis unter.** Von Heinrich Lenhardt

Auch der läppischste aller Superhelden hat das Zeug zum Kassenmagneten, so groß ist inzwischen die Beliebtheit von Comic-Verfilmungen. Und mit ausreichend Tattoos, Muckis und viel, viel Marketing wird selbst Aquaman wieder cool. Das ist nicht zuletzt Darsteller Jason Momoa (Game of Thrones) zu verdanken, dessen grimmiger Khal-Dro-

go-Blick genügt, um Spöttern das schiefe Grinsen auszutreiben.

Noch 2005 war die Vorstellung eines großen Aquaman-Films so absurd, dass die HBO-Serie »Entourage« sich einen Spaß daraus machte und einen Handlungsbogen erfand, in dem James Cameron das Megaprojekt inszeniert. Im Dezember 2018 meint es Warner Bros. mit seinem Aquaman-Film völlig ernst, auch wenn sich der echte Regisseur bewusst ist, dass sein Held nicht gerade den besten Ruf genießt: »Aquaman war schon immer der Witz der Comicwelt«, gab James Wan zu Protokoll. »Aber je mehr ich darüber nachdachte, desto mehr glaubte ich, wie cool das sein könnte.« Eine echte Herausforderung, denn Aquaman gilt nicht

umsonst als der Langweiler der Heldentruppe mit den lahmsten Superkräften.

## Belächelter Seepferdchenflüsterer

Als die Comicfigur 1941 auf den Seiten von More Fun Comics debütierte, kann sie unter Wasser atmen und mit Meeresbewohnern in deren Sprache kommunizieren. Als sich im Autorenteam die Erkenntnis durchsetzt, dass Fische eher stumm sind, wird daraus eine telepathische Verbindung, durch die Aquaman die Empfindungen seiner feuchten Freunde registriert. Als Erbe des Königreichs Atlantis residiert er meist unter Wasser, guckt melancholisch und ist wohl selbst überrascht, als er in die Justice League aufgenommen wird. Im Heldenverein von DC



Sushi to go: Fordert Fischversther Aquaman Hai-Unterstützung an, wird prompt ein Gegner aus dem Level getragen.



Die Handlung wird in Comic-Panels präsentiert und plätschert dahin. Gattin Mera darf attraktiv herumstehen und ihren Helden anfeuern.

**Genre:** Action

**Publisher:** TDK Mediactive

**Entwickler:** Lucky Chicken Games

**Veröffentlichung:** 2003

**Legendär, weil:** ... Aquaman bei diesem offiziellen DC-Comics-Lizenztitel erstmals im Mittelpunkt eines Videospiele stand. Der König von Atlantis beschützt seine Unterwasser-3D-Welt mit harten Fäusten, Fischverbündeten und Mini-U-Boot.

**Schlecht, weil:** ... passend zu Aquamans Ruf als Superheld der zweiten Garde eine haar- und schuppensträubende Billigproduktion zusammengekloppt wurde. Nahkampf-Action, bei der man die eigene Spielfigur nicht bewegen kann, ist eine eher öde Angelegenheit.

**Fazit:** Wasser hat keine Balken, Aquaman hat keinen Spielwitz. Die von lachhaften Superkräften begleitete Primitivprügelei in trister Unterwasser-Kulisse verkommt zur Dauerwiederholung. Battle for Atlantis ruht gleich neben dem berühmtesten Superman N64 bei den Fischen.



Horizontales Unterwasser-Jo-Jo: Die kybernetische Ersatzhand ist praktisch, um Bomben an die Leine zu nehmen. Man beachte die wunderbare Meeresboden-Textur!#

Comics spielt er hinter Batman und Superman eher die zweite bis dritte Geige. Seine Darstellung in einer Zeichentrickserie der 70er Jahre als Seepferdchenreiter verschärft das Imageproblem. Doch nun steht ein Gezeitenwandel an: 2017 zeigte sich Momoa in Zak Snyders Justice-League-Film erstmals als neuer, cooler, Aquaman, der mit dem Dreizack Gegner durchlöchert, Wonder Woman anbaggert und allgemein eine Menge Spaß zu haben scheint. Also etwa das genaue Gegenteil der Empfindungen, die das erste und bislang letzte Aquaman-Videospiel auslöste.

**Prügel im Planschbecken**

Man könnte meinen, TDK Mediactive sei damals mit einem unterernährten Sparschwein in die Lizenzverhandlungen mit DC Comics gegangen: Was können wir uns vom letzten Kleingeld leisten? Die Antwort lautet Aquaman, was den Publisher mit so wenig Zuversicht erfüllt, dass er den Helden nicht einmal auf der Packung abbildet. Statt eines Superkräfte ausübenden Recken sehen wir lediglich seinen Dreizack, der von einem einsamen Arm in die Luft gehalten wird – für dieses Produkt will Aquaman nicht unbedingt sein Gesicht zeigen. Weniger schüchtern ist die Packungsrückseite, die ein »spektakuläres Action/Adventure-Prügelspiel« mit 21 Levels verspricht. Doch die »dreidimensionalen Unterwasser-Kämpfe« entpuppen sich als endloses Dumpfgedreche in lebloser Kulisse, das ein altes Vorurteil bestätigt: Aquamans Superkräfte sind ähnlich aufregend wie ein stilles Wasser.

**Stillstand mit Sichtbehinderung**

Das bisschen Handlung wird mit Standbildern im Stil von Comic-Panels erzählt: Aquaman sitzt friedlich auf seinem Thron in At-

lantis, als die Schergen von Black »nein, nicht der von Opel« Manta die Unterwasserstadt angreifen. Der König persönlich schwimmt einem Pfeil hinterher, der zum nächsten Krisenpunkt führt, wo ein fischschwänziger Untertan von Manta-Milizen belästigt wird. Sobald wir nahe genug sind, wechselt das Spiel automatisch in den Kampfmodus, in dem wir weder unseren Helden herumbewegen noch die Kamera steuern können. Also wartet man, bis der erste Gegner in Faust- und Fuß-Reichweite gerät und prügelt unbeholfen los. Dabei können wir komplexe Komboangriffe mit imposanten Namen wie »Zorn der Tiefe« oder »Weg des Aals« eigentlich ignorieren. Es gibt vier Tasten zum Schlagen, Treten und Blocken, doch die beste Taktik ist das möglichst schnelle Dauerhämmern eines beliebigen Angriffsknöpfchens.

Da mehrere Feinde gleichzeitig angreifen und Aquaman zum Stillstand verdammt ist, müssen wir einiges einstecken. Dabei dreht sich die Kamera beim vergeblichen Versuch, den Schlägereien einen Hauch von Dynamik zu verleihen. So können wir unseren Helden öfters nicht sehen, da er von einem Gegner verdeckt wird. Die Designer verteilen großzügige Mengen an Lebensenergie-Extras, quasi als Kompensation für durch Steuerung und Kamera verursachte Qualen.

**Mehr Qual als Aal**

Auch Aquamans »Super«-Kräfte können die Wasserkeilerei nicht retten. Die Kommunikation mit den Meeresbewohnern beschränkt sich auf »Fass!«, wodurch ein herbeigerufener Hai den gerade anvisierten Gegner beseitigt. Der Fischfreund ist einige Mal pro Mission abrufbar und dient quasi als Extrawaffe in brenzligen Situationen. Außerdem

wird Aquamans Teleskoparm bemüht, um gelegentliche Bomben heranzuziehen, was etwa so spannend ist, wie Algen bei der Teppichbildung zuzusehen. Deshalb gibt es wohl ein Zeitlimit für die Bombenentschärfung, um das Blut in Wallung zu bringen, wenn man in der so eintönigen wie leblosen Atlantiskulisse mal um die falsche Ecke schwimmt. Zum Wasserschaden wird Aquaman durch die erstaunliche Dehnung des verwässerten Spielgeschehens. Das primitive Prügeln wiederholt sich im Laufe der Missionen Dutzende Male, ohne dabei an Unterhaltungswert zu gewinnen. Abwechslung verheißen die vier Fahrzeugmissionen, in denen wir mit einem Mini-U-Boot umherflitzen, um die Manta-Flotte zu beschließen. Nach den Bewegungsrestriktionen des Nahkampfes ein geradezu befreiender Akt, aber auch ein chaotischer. Die Gegner flitzen dermaßen hektisch umher, dass zum Schiffeversenken eine Portion Glück gehört.

**Gluck, gluck – versenkt**

Battle for Atlantis bewegt sich 2003 mit der Leichtigkeit eines Ankers durch das Haifischbecken des Videospielemarktes und sinkt schnell auf den Boden der Ramschkisten. TDK Mediactive versucht, die spielerischen Defizite durch einen niedrigen Preis zu kompensieren, wodurch sich nur wenige Käufer ködern lassen. Das Aquaman-Spiel erscheint nur für Xbox und GameCube, eine angekündigte Version für die weiter verbreitete PlayStation 2 wird nicht veröffentlicht. Überzeugen kann Battle for Atlantis nur in einer Hinsicht: Es ist so inkompetent, langweilig und peinlich, dass es perfekt zur Anti-Aquaman-Stimmung der Nullerjahre passt: ein nichtsnutziges Videospiel für einen nichtsnutzigen Superhelden. ★